

## L'Aigle Foudroye(傷ついた鷲)

Vae Victis 38 号付録ゲーム

英訳 Roy Bartoo, 2002 年 3 月

[ ]内は訳注、Laurent Philippe の好意により、Vae Victis からのエラッタを含む。

マップ及びカウンターのエラッタ：  
Belfort の補給源シンボルが欠落している；また、Sarrebrucken と Epinal の橋梁が漏れている。

第 3 軍団の騎兵師団は、減少戦力が 2-2-9 ではなく 1-2-9 が正しい。

ユニットの例, p. 32:

ユニットの裏面に白帯がない。ユニット編成は、ユニット名(戦闘ユニットはカウンターの上端、司令部や要塞は左端沿い)の地の色付の横帯として記されている。歩兵及び騎兵にはその姿が；司令部カウンターには司令官の肖像が記されている；要塞は五芒星型要塞の鳥瞰図に記されている。

仏帝国の編成:

濃紺の横帯の上に鷲 – ナポレオン III 世

赤地の横帯に白文字: MacMahon/アルザス軍

黄色地の横帯に黒文字: Bazaine/ロレーヌ軍

緑色の横帯: 独立ユニット

独帝国の編成:

黒、白、赤の三色旗: von Moltke

青と灰色の横帯: Prince Albert

赤色の横帯: von Steinmetz

黒色の横帯: Prince Frederick-Charles

黄色の横帯: Prince Frederick-William

(Frederic-Guillaume)

緑色の横帯: 独立ユニット

### 0 - 概説

ゲームは 1870 年のフランスでの戦役の最初の数週間の、フランス帝国軍がドイツの同盟部隊に支援された普軍に撃破され、セダンで降伏するまでをカバーしている。1 ゲームターンは実際の 5 日を表し、全部で 7 ゲームターンとなっている。

ゲーム中では、端数は全て累積する。よって、半減を 2 回受けるユニットは 4 分の 1 に減少することになる。端数は最も近い整数にすること、0.5 は切上げとなる。

### 1 - ユニット

カウンターはマーカーに加え、両陣営の軍事ユニットを表し、大半のユニットは軍団規模である。ユニットには師団と軍司令部 (HQ)もある。

#### 1.1 戦闘ユニット

各ユニットには下記の表示がある:

戦闘力: 戦闘の解決に使用される

士気値: ユニットの質を表し、戦闘修正としても用いられる；また、戦闘前退却や混乱のチェックにも使用される。

移動値: 1 回の作戦フェイズ中にユニットが消費できる移動力ポイントの数。

編成: ユニットの大半は特定の軍に配属され、その軍の HQ からしか指揮を受けれられない；この配属は、カウンター上の色付の横帯で表されている。

緑の帯の入っているユニットは、どの軍 HQ からでも指揮を受けることができる。

仏の帝国親衛隊は **Bazaine** もしくは **Napoleon III** 世の指揮を受けることができる。

ステップロス: [1/2 や 3/4 と書かれている白/灰/黒 マーカー]

軍団には 4 つの戦力段階がある; ユニットが最初のステップを失ったら、その下に 3/4 マーカーを置く; 2 回目のステップロスでは、そのマーカーを取り除いてユニットを裏返す; 3 回目のステップロスではユニットの下に 1/2 マーカーを置き、4 回目のステップロスでそのユニットはゲームから取り除かれる。

端数は最も近い整数に丸められる。

師団には 2 つの戦力段階しかなく、最初はカウンターを表で表され、次は裏で表されている。

## 1.2 司令部 (HQ)

各 HQ には下記の表示がされている:

指揮範囲: HQ は、このヘクス数以下の範囲内にいるユニットを指揮できる; その際は HQ の存在するヘクスは含めるが、指揮されるユニットのいるヘクスは含めない。味方ユニットの存在によって無効化されていなければ、敵支配地域はこの指揮範囲を妨害する。

戦術修正: 戦闘及び再編成フェイズで、この司令部から得られるボーナスである。

1 回の作戦フェイズにつき 1 回の戦闘で、その HQ の指揮範囲内にいるユニットは、攻撃もしくは防御にこのボーナスを受けることができる。同様に、再編成フェイズでは、ユニットのスタック 1 つがその HQ のボーナスの特典を受けることができる。

移動値: 戦闘ユニットに同じ。

スタックしている全ユニットが撃破されたら、その HQ も撃破される。同様に、HQ が単独で存在しているヘクスに敵ユニットが進入しても、HQ は除去される。HQ は補充できない(例外 普第 4 軍 HQ)。デザイナーズノート: 撃破された HQ と同じ色のユニットは、ゲーム終了時まで非指揮下となってしまう! (例外: Moltke 及び Napoleon III 世)

### 1.3 マーカー

マーカーはゲーム中にユニットやヘクスのある種の状態を表すために用いられるものである。役割は、ルール中の該当の場所で解説されている。

## 2- プレイの手順

各ゲームターンは下記のフェイズで構成されている:

### 2.1 補給フェイズ

ターン開始時、両陣営の全ユニットの補給状態を同時にチェックする。

### 2.2 損害回復フェイズ

損害を受けているユニットは、該当する段落に説明されている条件を満たしていれば、戦力ステップを回復することができる。普プレイヤーが最初にステップ回復を行う。

### 2.3 イニシアティブフェイズ

#### 2.3.1 使用可能なイニシアティブマーカーの数

どちらの陣営にも、作戦フェイズ中にユニットを活性化させるために用いるイニシアティブマーカー[仏歩兵の青いシルエットまたは普歩兵の緑のシルエット]がある。どちらの陣営も、マップ上の HQ 1 つにつきイニシアティブマーカーが 1 つ

ある。

さらに、どちらの陣営も追加イニシアティブマーカーを受け取ることができる;イニシアティブ表を参照してサイコロを 1 つ振り、このターンに受け取る追加マーカーの数を決定すること。

これが完了したら、両陣営のイニシアティブマーカーをすべて、不透明なカップや入れ物の中に入れること。

### 2.3.2 イニシアティブマーカーの効果

特定の軍のマーカーは、その軍を活性化させる。活性化するのはその軍だけである。

追加マーカーで下記のことが可能になる:

- 任意の軍 1 個を活性化させる
- 独立ユニットのスタック 1 つを活性化させる(指揮連鎖を参照)
- 増援ユニットを登場させる

後者の 2 つの場合、このスタックまたはユニットは独立ユニットとして行動するが、非活性化ユニット・フェイズにもう一度移動することはできない。

### 2.4 作戦フェイズ

プレイヤーは、交替で、普側を皮切りに、入れ物からランダムにイニシアティブマーカーを引く(イニシアティブフェイズで説明しているように準備すること)。

マーカーの属する陣営が 1 個軍またはユニットのスタック 1 つで作戦を実行することができる。

このようなフェイズを作戦セグメントと呼び、入れ物の中にイニシアティブマーカーが存在する限り、ゲームターン中でこのセグメントが存在する。

そのマーカーの全ての作戦が完了したら、カップが空になるまで、入れ物から新し

いマーカーを引くこと。

追加マーカーがこの軍またはスタックを活性化するために用いられたら、1 個軍または独立ユニットのスタック 1 つは、ターン中に複数回活性化する可能性がある。

注: 再度の活性化の開始時には、この HQ によって活性化されたユニットは、その戦闘時のサイコロに -2 のペナルティーを受け、許容移動力も半減する。

その状態を表すには、HQ を裏返しにし、影響を受けるユニットには再活性化マーカー[マーカーには、その国の鉄兜と国旗と一緒に、大きく「2」と記されている]が置かれる。1 つのユニットは、1 回の作戦セグメント中には攻撃を行うことも、攻撃されることも 1 回しかない。主な影響としては、あるユニットがターン中に複数回の攻撃を受ける可能性があるということだ...

例: 仏のスタックの 1 つが、まず普第 2 軍の攻撃を受け、その作戦フェイズに退却した。普第 1 軍が次に活性化し、このスタックをまた攻撃した。最後に、普追加活性化マーカーによって普第 2 軍を再活性化させ、仏スタックを殲滅した。

作戦は下記の順に実行される:

- 指揮状態の確認
- 再編成
- 移動
- 戦闘
- 攻城戦の解決

### 2.5 非活性化ユニットフェイズ [隅に非活性化を表す NA の字の入ったマーカー]

自分のターンの、直前のフェイズの作戦セグメントで行動を行わなかったユニットは、再編成を行った後、下記のいずれ

かを実行できる:

- 移動 もしくは
- 攻撃

まず普プレイヤーが自分の全ユニットを、それから仏プレイヤーが同様に行う; 作戦はスタック単位で実行される。

## 2.6 孤立及び降伏フェイズ

ターン終了時に完全に包囲されているユニットは、降伏する可能性がある; スタック毎に、該当する表でチェックすること。

## 2.7 鉄道支配フェイズ [機関車の絵のマーカ―]

レールヘッドマーカ―は鉄道を支配しているプレイヤーを示すために動かされる; 鉄道線の支配は、歩兵ユニットがそのヘクスを通過し、追加の移動力ポイントを消費した行動フェイズに変更される。

注: どのヘクスの支配を変更したか、プレイヤーがはっきり思い出せるように、支配を表す色付の自国マーカ―を置くことができる。

加えて、そのヘクスは味方鉄道網に接続していなければならない、つまり、行動フェイズ中に支配の変更されるヘクスは互いに隣接しており、なおかつ地図端に達する味方鉄道線につながっている必要がある。

行動フェイズ中に支配を変更されたものの、味方鉄道網には接続していない鉄道線は、支配の変更を維持できず、その支配をも失う; プレイヤーは追加の移動力ポイントを再度消費しなければならないだろう。.

例: 普プレイヤーが鉄道ヘクスをいくつか支配変更したが、仏プレイヤーはなんとか普戦線背後に浸透し、先のセグメン

トで普プレイヤーが支配変更したヘクスの支配を奪回したため、普鉄道網に接続しているものとしていないものの2つの部分ができた。鉄道支配フェイズでは、接続が維持されているセクションだけが支配を変更され、レールヘッドがそのセクションの末端まで進められる。

同様に、後方エリアへの敵の襲撃によって、孤立状態となった線路は、敵鉄道網に接続していないため、このヘクスの支配変更は発生しない。この種の機動の効果は、行動フェイズ中に敵プレイヤーがその鉄道線沿いにユニットを移動させることへの妨害に限られる。

ゲーム開始時、各陣営は自国内の鉄道線を支配している; レールヘッドはプロイセン領内に配置することを勧める。というのは、フランス領内に侵攻しそうなのはこのプレイヤーだからである。仏が普に進撃したら、レールヘッドを戻していただくだけでよい。

2.8 再編成フェイズ [ターンマーカ―には、国旗の上に懐中時計が記されている] ターン終了時、混乱状態の全てのユニットが通常状態に戻り、ターンマーカ―が1マス進められる。

## 3- スタックと支配地域

### 3.1 スタック

1つのヘクス内にスタックできるのは、最大3個軍もしくはそれ相当、プラス2個HQである。

減少戦力面(裏)の軍団、師団及び要塞ユニットは、ステップロスにかかわらず、半個軍団として数えられる。

スタックは移動と退却が済む度にチェッ

クされる; スタック制限を侵犯したユニットは、どんなものであれ、除去される。プレイヤーは敵スタックの内容を調べることはできない; 戦闘が宣言されるまでは、一番上のユニットが見えるだけなのである。

## 3.2 支配地域 (ZoC)

### 3.2.1 - 概説

軍団であれ、要塞や師団であれ、戦闘ユニットは、要塞内を除く、隣接する 6 つのヘクス内に ZoC を及ぼす。

注: ZoC は同様に河川を越えても適用される。

退却時や補給の際は、味方ユニットは敵 ZoC の効果を打ち消してくれる。

### 3.2.2 - 移動の効果

敵 ZoC に入ったら、ユニットは追加の移動力ポイントを消費してその移動を停止しなければならない。移動開始の時点で敵 ZoC 内にいるユニットは、自由にその ZoC を離脱できる。また、敵 ZoC に進入したら、その時点で移動を終了しなければならない。

## 4 - 補給

両陣営のユニットの補給状態は、各ターンの開始時にチェックされ、その影響はそのターンが終了するまで継続する。

### 4.1 - 補給線の設定

ユニットは下記の条件を満たす限り、補給下にある:

- 味方要塞に 2 ヘクス以内の線を設定できる;
- 味方要塞に接続している鉄道線に、2 ヘクス以内の線を設定できる;
- 上記 2 つの条件に従って自身が補給下

にある HQ の指揮範囲内にいる

マップの南端または西端から地図外に続く鉄道線は、仏軍要塞に接続しているものと見なす。

味方ユニットの存在によって無効化されていない敵 ZoC は、補給線を妨害する。

4.2 補給切れの効果 [補給切れマーカーは、2 輪荷車と該当国の旗で表されている]

非補給下のユニットは対応するマーカーで表示され、そのターン全体にわたって下記の影響を被る:

- 移動値の半減;
- 戦闘解決のサイコロに -2 のペナルティー; HQ は攻城戦を行えず、ミトライクーズのチェックも行えない;
- HQ は自身の戦術ボーナスを使用できない

## 5 - 指揮の連鎖

### 5.1 - 概説

指揮連鎖は、ゲーム中では 2 つの点が主なものとなる。

1 つめは、戦闘ユニットの補給線設定に重要な役割を果たす(4章参照)。2 つめは、作戦フェイズにある軍のイニシアティブマーカーが引かれた際、活性化が可能なユニットを判定する。

ある HQ のイニシアティブマーカーを引いたら、この HQ 及びその隷下ユニットが指揮下にあるかどうかをチェックする。補給線が設定できるなら、HQ は指揮下にある。この HQ が指揮可能で、このセグメントに使用できるユニットとは、その HQ の指揮範囲内において、かつその軍に属するユニットであるか、その HQ の

指揮範囲内の独立ユニットのことである。ZoC を無効化するための味方ユニットが存在していなければ、指揮範囲は敵 ZoC による妨害を受ける。

HQ に指揮されているユニットは、その HQ 自身が活性化の時点で指揮下にあるならば、プレイの手順中で示されているどの行動であっても実行することができる。

活性化の発生時点でその HQ が指揮下でない(補給線設定ができない)場合、そのユニットは下記が実行できる:

- 再編成を行い、次に
  - 移動もしくは、戦闘か攻城戦(HQ のみ)
- 上記に該当しない場合、これらのユニットは再編成後に移動を行うか、戦闘又は HQ がいれば、攻城戦を行うことができる。

例: ターンの開始時、補給フェイズには、そのすべてが自身が補給下にある HQ で指揮されているため、両陣営のユニットは補給下にある。

作戦フェイズに、普の機動の結果、仏の HQ が補給線を設定できなくなればもはや指揮下でもなくなる。

仏プレイヤーにとって不運にも、その HQ のイニシアティブマーカーが引かれたなら、その HQ の指揮するユニットは作戦を実行しなければならない: これらのユニットは再編成を試みた後、接敵しているユニットを攻撃させたり、それ以外のユニットを移動させたり、独要塞に隣接する HQ に攻城戦を行うことを選択できる - HQ は補給フェイズの時点では補給下にあったため、攻城戦の攻撃が可能なのだ!この状態は、ユニット上には補給切

れマーカーがないことで表されている。

この HQ が自分の活性化マーカーが引かれる前に味方ユニットによって指揮下に復帰したら、隷下のユニットは移動と戦闘の両方の実行が可能になるのだ!

## 5.2 指揮の状態表示

作戦フェイズの開始時、マップ上の各スタックの上に非活性化マーカー[兵士のシルエット、隅に NA の文字]が置かれる。イニシアティブマーカーが引かれてユニットが活性化されたら、非活性化マーカーは取り除かれる。

作戦フェイズの終了時に、まだこのマーカーがついているユニットは非活性化ユニットフェイズで扱われることになる。これらのユニットは、敵による攻撃を受ける可能性を除けば、作戦フェイズ中にはいかなる行動も取ることができない。

## 6・移動

### 6.1 通常移動

ユニットは、作戦セグメントで活性化する度に、地形効果表 [Table des Terrains, p. 37 脳]の制限内で、移動力の全てもしくは一部を消費することができる。

制限: 移動値は、ユニットが非補給下であるか、ターン中 2 回目以降の活性化であれば、半減する。

ユニットは、敵 ZoC に進入する際には、追加の移動力ポイントを消費し、その移動を即座に終了しなければならない。

移動開始時には、ユニットは一切の追加コストなしに敵 ZoC を離脱することができる。

ある敵 ZoC から別の敵 ZoC への移動を含め、ユニットは 1 回の作戦で最小でも 1

ヘクスは常に移動することができる; この場合、ユニットはその移動を終了する。鉄道は地形効果のコストをキャンセルするものではない。

## 6.2 鉄道移動

両陣営は、毎ターン 4 戦力ステップ相当を鉄道で移動させることができる。HQ は 1 戦力ステップとして数える。

その際、ユニットは、別の味方ユニット[敵 ZoC を無効化するために]が存在していない限り、敵 ZoC 外の鉄道ヘクス上で鉄道移動を開始し、敵 ZoC 外の鉄道ヘクス上で移動を終了しなければならない。鉄道で移動できる距離に制限はない; 鉄道移動はユニットが[敵] ZoC に進入した時点で終了する。

鉄道で移動するユニットは、作戦の開始時に指揮下にあるか、独立ユニットであれば、攻撃も可能である。

鉄道移動は、行動フェイズに敵にコンバートされた鉄道ヘクス経由では実施できない!

増援ユニットは、鉄道の輸送能力[4 ステップ]の制限内で、鉄道によって登場することが可能である。

## 7 - 戦闘

### 7.1 概説

ユニットが攻撃を強制されることは一切ない。

ただし、ユニットが攻撃を行う際には、攻撃を行うユニットに ZoC を及ぼしている敵ユニットすべてを攻撃しなければならない。

スタックの戦力を複数の攻撃に分割してはならない。スタックは一体として攻撃

を行い、スタック内のユニット全てが攻撃に参加する必要がある。

戦闘は、作戦セグメントを実行するプレイヤーが定めた順に、1 つずつ解決される。

### 7.2.1 戦闘前退却

防御側は 1 ヘクスの退却が選択できるが、これを行うには、各ユニットについて士気チェックを行わなければならない; スタック毎に d6 を 1 つ振り、出目を各ユニットの士気と比較する。

混乱状態のユニットの士気値は 1 減少する。

出目がユニットの士気以下であれば、チェックは成功し、そのユニットは 1 ヘクスの退却が行える。味方ユニットや要塞で無効化されていない敵 ZoC 内へ退却した場合、そのユニットは 1 ステップロスを経る。

一部のユニットは退却できても、退却できないユニットが出る危険性があることに注意... 退却を試みる宣言が一旦行われたら、やり直しはきかないのだ!

攻撃側と同じ戦闘力ポイント(額面值)の騎兵を含むスタックは、士気チェックなしで自動的に退却できる。

防御側プレイヤーが退却したら、攻撃側プレイヤーは自分のユニットの一部または全部をその空いたヘクスに前進させることができ、そこで野戦は終了する。

### 7.2.2 野戦

各プレイヤーは戦闘結果表 [Table de Feu, p. 37]の該当欄に従い修正された数の d6 を振り、敵に与えるステップロスをコラムの該当欄から読みとる。次に、攻撃側はコラム内で出目と比較して防御側に損害を与える。

戦闘規模:

規模とは野戦の大きさを表しており、両プレイヤーの振るサイコロの数をも表している。

野戦に参加している両陣営の戦力ステップ数が:

- ・12以下: 両陣営が d6 を1つ振り、該当する修正を行う。

- ・13から33: 両陣営が d6 を2つ振り、該当する修正を行う。

- ・34以上: 修正付きの 2d6 に加え、各陣営が修正なしの d6 をもう一度振る。

修正:

- ・非補給下のユニットが1つでもある: -2

- ・2度目の活性化時の攻撃: -2

- ・混乱状態のユニットが1つでもある: -2

- ・戦力比: +x 戦力の多い側に; 戦闘比は、多い側の戦力を少ない側の戦力で割り、最寄りの整数に四捨五入することで求められる。

- ・HQ ボーナス: + HQ の値 攻撃側及び/または防御側が HQ の指揮範囲内にいて、敵 ZoC によって妨害されていないければ。

- ・士気差: 両プレイヤーは参戦ユニットから1つを選び、士気値の差が、士気の高い側にボーナスとして与えられる。この先導ユニットは最初にステップロスを蒙らなければならない。

仏プレイヤーは、希望するなら、自分の先導ユニットで英雄チェックを行うことができる; d6 を1回振り、その出目がそのユニットの士気以下であれば、仏側は追加1ステップロスを蒙る代わりに、戦闘のサイコロにさらに+2のボーナスを得る。

注: ユニットが英雄チェックに失敗した

場合については、追加ステップロスを被ることはない。

- ・防御修正の決定:

良好な地形を占めている側が出目へのボーナスを受け取る。

地形の種類それぞれには、地形効果表 [Table de Terrains p. 37] 上に記されている修正ポイント数がある; 修正数の大きい側は、その修正をヘクス数で割ったものを四捨五入した数をボーナスとして受け取る。

例: 普のスタック2つが、退却しなかった仏のスタック1つを攻撃する; 普側は森林ヘクス (効果値3) と都市ヘクス (効果値2) におり、仏側は都市ヘクス (効果値2) にいる。普は(3+2)のボーナスを2ヘクスで割った2.5から、2(仏側の修正値)を差し引いた0.5を四捨五入した、+1を受け取る。

- ・ミトライユーズ [初期の機関銃]

野戦の際、仏側に1つでも戦力の減少していない歩兵軍団がいれば、仏はミトライユーズを使用して出目へのボーナスを得る試みが行える。サイコロを1つ振って5か6が出ればチェックは成功し、戦闘のサイの目に+1のボーナスを得る。

軍団が非補給下であれば、ミトライユーズのチェックは行えない。

1回の野戦で行えるミトライユーズのチェックは、参加する軍団数に関係なく、1回だけしか行えない。

### 7.2.3 士気チェック [カウンターには燃え上がる国旗が描かれている]

野戦が1つ終了する度に、その野戦に参加した各スタックは戦闘前退却と同条件で士気チェックを行う [7.2.1]。チェック



に失敗したユニットは混乱状態となり、混乱マーカーを置かれる(8 参照)。[そのマーカーとは、正しい側の燃え上がる国旗がついたものである- 仏は赤白青、普は赤地に白円の上に黒の鷲]  
野戦開始時に既に混乱状態だったユニットが、もう 1 度混乱の結果を被ったら、2 ヘクスを退却しなければならない。

#### 7.2.4 野戦での勝利と退却

野戦での勝敗を確認するには、損害結果を比較する; 損害が同数の場合、まず攻撃側が退却するかどうかを決定する; 攻撃側が退却しなかった場合、希望すれば、防御側が退却できる。どちらの陣営もその場に踏みとどまる可能性もある。

損害結果が等しかった場合、より多くの損害を受けたプレイヤーが退却を強制される。この退却は、攻撃側なら 1 ヘクス、防御側なら 2 ヘクスとなる。

例外:

- 2 度目の混乱の結果を被った混乱状態のユニットは、その野戦の結果に関わらず退却しなければならない;

- 要塞ユニットとスタックしているユニットは退却を無視できる。

スタックが、味方ユニットによって無効化されていない敵 ZoC への退却を行う度に、そのスタック全体に対して追加の 1 ステップロスを与えられる。

HQ や要塞のいるヘクスで退却を中止することができる。注: 野戦に参加しているスタック内に HQ がいる場合、その HQ は退却を行う必要がある。

スタックルールに違反した場合、そのユニットはもう 1 ヘクス退却する; これができない場合、そのユニットは除去され

る。

非フェイジングプレイヤーが退却した後、勝利したフェイジングプレイヤーは、スタック制限の範囲内で、防御側のいたヘクスに自分のユニットを前進させることができる。

#### 7.2.5 攻城戦フェイズ

[敵]要塞に隣接している HQ は、攻城戦を行うことができる; HQ 1 つにつきサイコロを 1 つ振り、表を参照すること [Table de Siege p. 37 - 主要要塞には -1 のサイの目修正がある]; 結果は、要塞ユニットだけに適用されるステップロスを表したものである!

## 8 - 混乱

### 8.1 - 概説

戦闘後(戦闘前退却を試みた際を除く)の士気チェックに失敗したら、ユニットは混乱状態となる。

効果:

- スタック内のユニットが 1 つでも混乱状態であれば、戦闘時に -1 のペナルティ

- 士気チェックや戦闘前退却の際は、士気を 1 差し引く

注: 再編成を試みる際には、ユニットの基本士気を使用する。

- 既に混乱状態にあった場合は、退却を強制される。

同一ターンに再度混乱の結果を受けても、追加の効果はない。

ユニットはターン終了時まで混乱状態のままであり; 終了の時点ですべての混乱マーカーを取り除く。

### 8.2 再編成

作戦フェイズには、ユニットは移動前に再編成を試みることができる。混乱状態のユニットのいるスタック毎にチェックを行い、自分の士気以下の目が出たユニットは再編成される。

**HQ** はスタック 1 つに自分のボーナスを適用することができる。

## 9 - 独立ユニット

原則として、どのユニットも **HQ** による指揮を受けていると考えるが、ユニットが自発的にせよ(例:増援または初期配置)、非自発的にせよ(敵による包囲)、その **HQ** の指揮範囲外に出ている場合、これらのユニットを独立ユニットと呼ぶ。

独立ユニットは追加活性化チットを引くことで活性化が可能になる。

これらの独立ユニットが、作戦フェイズの進行中に自分の **HQ** の指揮範囲内に入ったことがわかった場合、ユニットは自動的にその **HQ** に再配属され、独立ユニットではなくなる。

ユニットがこの再配属に先だって既に活性化されており、再配属された **HQ** から活性化された場合、ユニット上に再活性化マーカーを置くことを忘れないこと。逆に、**HQ** によって活性化されたものの、自分の **HQ** との連絡線を切断されたユニットは行動フェイズ中に独立ユニットとなり、追加活性化マーカーで再度活性化される可能性がある。

作戦フェイズで活性化されなかった独立ユニットは非活性化ユニットとなり、非活性化フェイズで取り扱われる。

## 10 - 孤立と降伏 [カウンターには四角い

国旗を囲む矢印が記されている]

このフェイズには、敵部隊または敵 **ZoC** に囲まれ、味方ユニットによる無効化もされていない全てのユニットが孤立状態となる。孤立マーカーをそのユニットの上に置くこと。

重要: 例えば、孤立状態のユニットでも、要塞内であれば補給下である可能性がある!

孤立状態のユニットは、該当の表上で降伏するかどうかチェックされる。[Table d'Isolation p. 37. 左脇に出目、上端に孤立状態となっているターン数, **R** の結果が降伏を意味する;唯一のサイの目修正は、Napoleon III 世が孤立状態のときの +1 だけである]

降伏チェックはスタック単位で行われる。孤立が続けば、降伏の可能性も高くなる。注: 孤立状態であるターン数を紙の切れ端その他で記録しておくこと便利である。降伏したユニットは、勝利条件判定時には除去されたものとして扱う。

## 11 - 要塞

両陣営の持つ要塞ユニットには、戦闘力と士気があるが、移動値は 0 が記されている: つまり、要塞は移動できないのである。

これらのユニットは陣地と守備隊の両方を表したものである; 要塞も通常のユニットと同様に 4 ステップを持つ。戦闘によって減少戦力となったものは、スタック時には半個軍団として数えられる。攻城戦フェイズでの、**HQ** による攻城戦攻撃も、損害を与える可能性がある。要塞にいれば、プレイヤーの希望次第で、

ユニットは退却を無視できる。この特典は、ヘクスではなく、要塞ユニットから得られるものである!

要塞は補給源である; 要塞ユニットが撃破されても、そのヘクスを支配している限り、ヘクスは補給源のままである; この目的用の補給シンボルはマップ上に印刷されている。

## 12 - 増援と補充

### 12.1 増援

ターン 2 の開始時から、両陣営は作戦フェイズになったら追加活性化マーカーを使って自分の選択した増援ユニットを登場させることができる。

仏の増援は **Chalons (0113)** もしくはマップの西または南端につながっている鉄道から登場する。

後者の場合、ユニットは独立ユニットと見なされ、鉄道による移動の後に攻撃も行える。普の増援は **Hombourg [Hamburg]** に登場する。

### 12.2 補充

補充フェイズに、敵 ZoC 外にいて、補給下にある HQ とスタックし、その HQ の隷下にあるユニットは、戦力段階を回復する試みが行える。

各ユニットは d6 を 1 つ振り、出目が 3-6 ならその普ユニットは 1 ステップを回復する。出目が 5 か 6 なら、その仏ユニットの 1 ステップを回復する。

HQ が要塞内にいる場合、出目に +1 のボーナスを加える。

撃破されたユニットはゲームには復帰できない。.

## 13 - 特殊なユニット

### 13.1 von Moltke と Napoleon III の HQ

これらのユニットは、他の HQ と同様にユニットを指揮できるが、そのユニットが独立ユニットであるが、特定の軍の隷下であるかを無視できる。

加えて、これらのユニット(von Moltke と Napoleon III)が別の HQ とスタックしている場合、ゲーム中のどのフェイズであっても、その HQ に代わって、独立ユニットと同様にその HQ の隷下のユニットも自分に配属されたものとして全て指揮できる。

例: Napoleon III は Chalons に到着したが、ここには MacMahon と MacMahon の軍団 3 個がいる; Napoleon が指揮を執ることにし、MacMahon の部隊と自分 [Napoleon] の親衛騎兵ユニット及び自分の指揮範囲内にいた独立ユニット 2 個を活性化させた。MacMahon HQ は移動は可能だが、自分の数値や能力は使うことができない。

### 13.2 普第 4 軍 HQ

3 つの軍の内の 1 つの HQ が除去されたら、この HQ は補充としてその軍のユニットの指揮を執ることができる。

第 4 軍 HQ は、普の軍 HQ の 1 つが除去された場合にのみ登場できる。[エラッタより]

### 13.3 仏騎兵師団

仏騎兵の師団の中には歩兵軍団に配属され、その番号が記されているものがある; このような師団は、常にその軍団とスタックするか、その隣接ヘクスに存在していなければならない。

作戦フェイズの終了時点でこのルールを守ることでできないユニットは除去される。

軍団が除去されたら、騎兵はこの制限から解放される。

#### 14 - ルクセンブルク (LUXEMBURG)

ゲーム開始時には、Luxemburg は中立国である；普プレイヤーは、希望すれば侵攻が可能である（勝利条件への影響に注意!）。

侵攻が宣言された直後に、ルクセンブルクの鉄道及び全ヘクスが普の支配下となる。

#### 15 - 勝利条件

ゲームの第 7 ターンが終了したら、普プレイヤーは下記の条件に従い、ゲームの結果を決定する：

- 下記の都市のうち 3 つを占領するか、孤立させている： **Strasbourg, Metz, Verdun, Belfort, Sedan** または **Chalons**;
- 自国の要塞の支配を維持している；
- 自国が被ったより多くの損害を仏に与えている；除去されたユニットの戦闘力と、マップ上に残っているユニットが失った戦力ポイントを合計すること。

普プレイヤーが満たしているのが：

- 3 つの条件全て：完勝
- 3 つの条件のうち 2 つ：限定的勝利
- 条件 1 つ：仏側勝利

普が Luxemburg に侵攻している場合、第 3 の条件は下記のとおり変更される：普が被った損害の 2 倍以上を仏に与えること。

仏プレイヤーは、どのターンの終了時であっても、**Hombourg [Hamburg], Landau** または **Trier** を支配するか孤立させており、かつ仏国内に補給下の普ユニットが存在していなければ自動的に勝利を得る。

#### 16 - シナリオ

##### 16.1 史実上の配置

要塞ユニットは、同一名のヘクスに配置。

- ・ 仏側配置：
  - **Metz (1508)**: Napoleon III HQ, 親衛軍団及び親衛騎兵。
  - **Hagenau (2907)** から 2 ヘクス以内に: **MacMahon HQ**, 第 1 歩兵軍団及び騎兵師団, 第 5 歩兵軍団及び騎兵師団。
  - 仏国内で、**Saint-Avold (2007)** から 4 ヘクス以内に: **Bazaine HQ**, 第 2 歩兵軍団及び騎兵師団, 第 3 歩兵軍団及び騎兵師団, 第 4 歩兵軍団及び騎兵師団。加えて、これらのユニットは普国境から 2 ヘクス以内に配置しなければならない。
  - **Strasbourg (3011)** またはその隣接ヘクスに: 第 7 歩兵軍団及び騎兵師団。
  - **Chalons (0113)**: 第 6 歩兵軍団及び騎兵師団。
  - 任意の仏 HQ とスタック; 第 1、第 2 及び第 3 予備騎兵師団。

ターン 2 の開始時に、仏プレイヤーはルール 12-1 の条件内で、下記のユニットを増援として登場させることができる：第 12、第 13、第 14 歩兵軍団。

- ・ 普側配置：
  - 普国内で、かつ **Treves (1701)** から 2 ヘクス以内: 第 1 軍 HQ, 第 1, 第 7, 第 8 歩兵

軍団,第1及び第3軍騎兵師団。

- Hombourg (2403)から2ヘクス以内:第2軍HQ, Garde [Guard], 第2,第3,第4,第9,第10,第12Saxon 歩兵軍団, 第5及び第6騎兵師団。

- Landau (3103)またはその隣接ヘクス: 第3軍HQ, 第5, 第6, 第11, 第1Bav., 第2Bav. 歩兵軍団, Bade 及びWurtemberg 歩兵師団,第2及び第4騎兵師団。

ターン2の開始時、普プレイヤーはルール11に従い、普第4軍HQ及びvon Moltke HQを登場させることができる。次のターンまで、該当するイニシアティブマーカーは入れ物の中に入れていない!

## 16.2 – 架空シナリオ

このシナリオは、仏が予備部隊を早急に動員し、戦場に送り込むことができたなら何ができたかをシミュレートしようとするものである。

ゲームは7ターンではなく、12ターン(9月末)となる。

両陣営の追加された軍団の数は、国境戦役の後にのみ行動を確認できるユニットの数である。

両陣営には予備ユニットのプールがあり、ルール12.1に従って増援としてマップ上に登場させることができる。

ターン6の開始時、各イニシアティブマーカーで1つだけではなく、2ユニットが登場可能になる。

ターン2の開始時、両陣営の予備プールはヒストリカルシナリオと同じ状況にある。ターン6の開始時、他の全ての予備

ユニットを予備プールに配置すること。

オプションユニットは円マークが記されている[そのようなものは存在しない]。

普第4軍HQは、赤い横線の入った普ユニット用のHQとして登場することができる。{エラッタによる}。

## ゲームターンの例

現在第2ターンで、マップ上の状況は下記のとおりである:

普側は第1軍がヘクス1704, 1804及び1805におり、第2軍がForbach, Sarreguemines及び2006に、第3軍はWissenbourg, 2906及び3007にいる。

仏側はBazaineの軍がSaint Avoldと1906で編成されており、MacMahonの軍はStrasbourgに退却し、Napoleon III世は親衛軍と共にMetzにいる。加えて、MacMahonの第5軍団はPhalsbourgで減少戦力状態にあり、Chalonには第6軍団が騎兵と一緒に存在している。

全ユニットは補給下にある。というのも、これらのユニットは要塞につながる鉄道線から2ヘクス以内にいるHQの指揮範囲内にいるか、(仏第5及び第6軍団の場合は)要塞につながる鉄道線から2ヘクス以内に存在しているためである。

補充フェイズには、ステップを失っており、かつHQとスタックしているユニットは補充を受け取る可能性がある;これは、前のターンに3ステップの損害を被った、StrasbourgにいるMacMahonの第1軍団に該当する。仏プレイヤーはd6を1回振り、4を出した。通常なら仏側は5か6の目しか1ステップを回復できないが、ここでは要塞ボーナスが適用さ

れるため、1ステップの回復が許される。次はイニシアティブフェイズである:カップの中にはマップ上に存在するHQのイニシアティブマーカーが入っており、普側は第1,第2及び第3軍、仏側はBazaine, MacMahon 及び Napoleon III である。加えて、両プレイヤーはイニシアティブ表を参照して、自分の得られる追加イニシアティブマーカー数を判定する;普側は4を出して追加のマーカー2つを、仏側は3を出して追加のマーカー1つを得た。マーカーは一緒にして混ぜられ、作戦フェイズが開始される。マップ上の全ユニットには非活性化マーカーが乗せられる。普が第1作戦セグメントのマーカーを引き、仏マーカーの Napoleon III を引いた;仏プレイヤーはこのHQを親衛の歩兵及び騎兵の指揮に使用することにした。仏プレイヤーはこれらの親衛ユニットを移動させないことにした;ナポレオン三世の活性化はこれで終了し、ユニットから非活性化マーカーが取り除かれる。加えて、Napoleon三世のHQも、再度の活性化の際にはユニットがペナルティーを被ることを表すため、裏返される。第2セグメント、仏プレイヤーは普第1軍マーカーを引いた;普はこの軍を活性化させ、1708まで移動してBazaineの連絡線を切断した!普のHQはThionvilleの隣に移動した。野戦は発生せず、HQはThionville要塞に対して攻城戦表で1回サイを振る;6の目が出たので、要塞ユニットは2ステップを失い、裏返される。第3セグメントに、普はBazaineマーカーを引いたので、仏プレイヤーがこのHQ

の活性化の実行を行わなければならないことを意味する。Bazaineはもはや補給線が設定できないので、彼の指揮するユニットは移動か攻撃のどちらかしか行えない[Bazaineは補給切れではあるが、指揮範囲外ではない、補給と同様なメカニズムを用いてはいるが、影響が異なる - 補給はターンの開始時にチェックされ、指揮は活性化の発生時にチェックされることを思い出せ]。Bazaineは隸下の全ユニットを、1708の普軍に占領されているヘクスに向けて移動させることにした(ユニットのあるものは、普ユニットに隣接して、戦闘になる可能性がある)!

第4セグメント、仏プレイヤーは仏軍追加活性化マーカーを引いた。彼は第12軍団を鉄道に乗せて登場させることにしたが、これによって4ステップの鉄道移動能力は使い尽くしたことになる。独立ユニットは、1708の普ユニットのZoC内である1609で下車させ、攻撃を行うことにした。

普ユニットは戦闘前退却を試み、士気チェックを行う。出目は1で、自分の士気である2以下のため、隣接ヘクスに退却することができた。仏プレイヤーは自軍の軍団をそのヘクスに前進させるが、これでBazaineの軍との連絡が再確立したことになる!

第5セグメントに、普プレイヤーは普第2軍活性化マーカーを引いた。普プレイヤーはそのユニットをBazaineの軍に向けて前進させることにしたが、攻撃は行わなかった。

第6セグメントに、仏プレイヤーは普軍追加活性化マーカーを引いた;普は von

Moltke の HQ を増援として Hombourg に来る。  
に登場させることにした。

第 7 セグメントに、普プレイヤーは MacMahon の活性化マーカーを引いた；仏プレイヤーは軍全体を Phalsbourg に後退させることにし、Strasbourg には第 1 軍団とその騎兵だけを残置した。

第 8 セグメントに、仏プレイヤーは普第 3 軍の活性化マーカーを引いた；普はユニットを Strasbourg に向けて移動させたが、攻撃はしなかった。

第 9 の最終セグメント、普は 2 つ目の普軍追加活性化マーカーを引いた。普側プレイヤーは Bazaine のユニットに隣接する普第 2 軍を再活性化させる。[戦闘前]退却のできない仏スタックを攻撃し、2 ヘクスの退却を強制する；野戦に参加したユニットがすべてが士気チェックに失敗し、混乱マーカーを置かれる。

作戦フェイズは終了したが、非活性化マーカーの残っているユニットがある；Phalsbourg の第 5 軍団と、Chalons の第 6 である。

これらのユニットは移動か攻撃のどちらかを行うことができる；どちらも、鉄道線沿いに通常移動することに決定した。仏プレイヤーに鉄道輸送能力がまだ残っている場合、1 個軍団を鉄道で移動が可能なことに注意。

孤立フェイズは不要である。と言うのも、包囲されているユニットが存在しないためである。普プレイヤーは自分のレールヘッドを先の作戦フェイズ中に支配変更したヘクスに沿って進める。

混乱状態のユニットが通常状態に戻り、最後に、ターンマーカーが 1 マス進めら

戦闘結果表 (Table de Feu)

2d6	防御側の出目 (攻撃側損害)	攻撃側の出目 (防御側損害)
0	0	0
1	1	1
2	1	1
3	1	1
4	2	1
5	2	2
6	2	2
7	3	2
8	3	3
9	3	3
10	3	3
11	4	4
12	4	4
13	5	5
14	5	5
15	6	6

修正

士気の差: + x

HQ: + HQ の値

1 ユニットでも混乱状態なら: -1

地形修正: TEC 参照

補給切れ: -2

2 度目以降の活性化: -2

戦力比:

1/1 = 影響無し

1/2 以下 = -1

3/2 = +1

2/1 = +2

5/2 = +3

3/1 = +4

4/1 以上 = +5

ミトライユーズ: +1

仏英雄チェック: +2

野戦規模:

12 ステップまで: 修正付き 1d6

13 から 33 ステップ: 修正つき 2d6

34 ステップ以上: 修正つき 2d6、修正なしで 1d6

イニシアティブ表

出目	仏	普
1	0	1
2	0	1
3	1	1
4	1	2
5	2	2
6	4	3

攻囲表:

出目	結果
0	-
1	-
2	-
3	-
4	1
5	1
6	2

修正: -1 主要要塞 [エラッタ中で、主要要塞は 5 か 6 の SP のものと定義されているため、普の全要塞と仏の 6 SP 要塞となる]。



地形効果表 (Table des Terrains)

ヘクスの種別	移動	戦闘修正
平地(Clair)	1	1
林(Foret)	2	3
山岳 (Montagne)	3	4
河川(Fleuve)	+2	3*
橋梁 (Pont)	+1	2
鉄道(Rail)	効果なし	効果なし
都市(Ville)	1	2
要塞 (Fort)	1	4
ZoC(ZDC)	+1	効果なし

\* 全ての敵が川の対岸にいる場合[これは奇妙である - ユニットの存在する地形の修正に累加されるのか? そうではないのか?また、互いに完全に対岸にいる場合、どちらの側が利を得るのか?]

孤立表 (Table d'Isolation)

出目	ターン			
	1	2	3	4+
1	-	-	-	-
2	-	-	-	-
3	-	-	-	S
4	-	-	S	S
5	-	S	S	S
6	S	S	S	S

修正: +1 Napoleon III が攻囲されている場合

疑問点:(及び Laurent Philippe による非公式回答):

1. 要塞のステップロスが勝利条件に含まれるのか?自分は含まれると考える。  
>同意する。ルールに要塞カウンターは部隊も表していると明記されているためである。
2. 一度失われ、回復されたステップは勝利条件では失われたものに算入されるのか?  
>ルールでは撃破されたユニットの SP と、マップ上のユニットの損失した SP を合計するよう述べているため、算入されないと考える。よって、あるユニットが撃破された

後、ルールによって数ターン後に復活した場合、回復した分の SP は算入されない。

3. 一回の野戦にボーナスを適用できるのは、HQ 1 つだけと思われるが？

>これは明記はされていないが、ユニットが活性化されるのは単独の HQ によるものなので、的を射たものに思われる。

4. Table de Feu には規模が 12 の場合で 1d6 と 2d6 の両方あるが、ルール本文のほうが正しいように思われる。

>そのとおり。これは明らかに誤記である。

5. 孤立表では味方ユニットが敵 ZoC を無効化するため、隣り合ったユニットが 2 つあれば、どんなに戦線から離れていても孤立することがない？!

>この点についてはよく分かった。堂堂巡りになっているのだ！自分の意見では、互いに隣接するユニット 2 つは 1 つと見なすべきだろう。

6. HQ と共に要塞内で孤立しているユニットは損害を回復できるか(ZoC は要塞内には及ばないことが明記されているため)？

>ルールに従えば可能。ルール内の唯一の制限は補給の有無であるため。要塞が部隊の集結地であると見なすこともできるが、私は少し変ではないかと思う。

7. 要塞はユニットを攻撃できるか？ また、仏は英雄チェックを使用できるか？

>ルールによれば、どちらも可能である。これはカウンターが部隊も表しているためであるが、戦闘後前進については問題があると思う。

8. 河川越しの戦闘の修正は不明確である。適用すべき対象は誰なのか(あなたが敵全てに対して川を挟んで対峙しているなら、敵もあなたに対して全てが川向こうではないか)？ また、ユニットの存在するヘクスの地形による戦闘修正に累加されるのか、それとも取って代わられるのか？

>ルール中には多くは述べられていないが、一般的に、防御側有利なものだろう！